***AMICI DEL
FANTACALCIO***

***COPPA E
SUPERCOPPA DI
LEGA***

REGOLAMENTO

Coppa di Lega

- Prendono parte ai gironi preliminari tutte le otto squadre iscritte al campionato “Amici del Fantacalcio” in corso.
- I gironi preliminari si svolgono esattamente come quelli della Champions League giocata dalle reali squadre di serie A europee, quindi si partirà dallo svolgimento di due gironi (A e B) e a seguire le due finali: quella per il terzo e quarto posto e quella per il primo e secondo posto.
- Tutti gli incontri, escluso le finali, verranno giocati seguendo il regolamento del girone all’italiana, dando così origine a due classifiche, una per ogni girone.
- Alla fine dei gironi preliminari, passeranno il turno le prime due squadre di ogni girone; le terze e le quarte squadre risulteranno così eliminate non prendendo più parte a nessuna partita successiva.
- Disputeranno la finale per il 3°/4° posto le due squadre arrivate seconde nel girone preliminare e, di conseguenza, disputeranno la finale per 1°/2° posto le due squadre classificatesi prime nei suddetti gironi.
- Le giornate di campionato interessate ad accogliere anche lo svolgimento degli incontri di coppa sono quindi otto, elencate qui di seguito: 4°, 8°, 12°, 16°, 20° e 24° giornata -Sei turni dei gironi-, 29° Giornata –Finale 3°/4° posto-, 34° Giornata –Finale 1°/2° posto-.
- La dislocazione delle giornate potrebbe variare nel corso degli anni; questo è dovuto al fatto che non sempre il campionato di Fantacalcio parte in contemporanea con quello reale né tantomeno, nei differenti anni, con la medesima partita. Pertanto è da considerarsi come punto fermo lo svolgimento della finale per il 1°/2° posto che sarà contemporanea sempre con la terz’ultima del Fantacampionato; le altre a ritroso con il medesimo intervallo dell’anno precedente.
- Le giornate di coppa non prevaricheranno il corretto svolgimento del campionato in corso, in quanto non verranno tolte giornate dello stesso da dedicare alla coppa, ma si giocherà contemporaneamente.
- Il punteggio delle singole squadre di coppa sarà quindi il medesimo di quello raggiunto in campionato nella giornata in questione, con la differenza che potrebbe venir confrontato con una diversa squadra e non obbligatoriamente con la stessa incontrata in campionato.

- L'ordine delle squadre che determineranno gli incontri della prima partita dei gironi preliminari non verrà deciso con nessun tipo di sorteggio, ma verrà determinato dall'ordine di arrivo della classifica del campionato dell'anno precedente, dove le prime quattro squadre prenderanno parte al Girone A e le seconde quattro al Girone B.
- Per determinare chi giocherà le finali in casa (senza conseguenze sul punteggio, ma solo per un ordine di scrittura da parte del redattore) si prenderà in considerazione la posizione in classifica del campionato in corso.
- Nel caso in cui, al termine dei gironi preliminari, due o più squadre finiscano a pari punti, per determinare chi passerà il turno, si terrà in considerazione la posizione in classifica delle medesime squadre, cosicché le due più in alto in classifica passeranno il turno.
- In caso di parità assoluta dopo il termine della finale per il 3°/4° posto e per il 1°/2° posto, si disputeranno i tempi supplementari e se ciò non bastasse, si andrà a battere i calci di rigore.

Calcolo dei punteggi

- Il punteggio raggiunto nella partita di coppa è il medesimo di quello raggiunto nella partita di campionato della giornata di riferimento.
- 66 magic-punti per realizzare un gol e a seguire un gol ogni sei magic-punti.
- Per calcolare il numero di gol realizzati nei tempi supplementari verranno presi in esame i magic-punti dei giocatori di movimento della panchina, quindi escluso il portiere, che non sono entrati in campo. Attenzione: i magic-punti della prima riserva di ogni ruolo serviranno per calcolare i gol realizzati.
- 18 magic-punti per realizzare un gol e a seguire un gol ogni sei magic-punti.
- I giocatori della panchina che avranno ricevuto s.v. cederanno il posto alla seconda riserva, così come quelli entrati in campo; se anche la seconda riserva avrà ricevuto s.v. si sommerà ai magic-punti degli altri giocatori il valore zero.
- Nel caso in cui anche dopo i tempi supplementari le due squadre duellanti rimarranno in parità, si passerà al calcolo dei calci di rigore realizzati.
- Per calcolare il numero di rigori realizzati e non, si prenderanno in esame le sufficienze e le insufficienze dei giocatori che i presidenti delle diverse squadre avranno elencato per la giornata di campionato di riferimento.
- Contemporaneamente alla formazione che scenderà in campo nella giornata di campionato che combacia con le finali, i Presidenti dovranno comunicare al Presidente di Lega o al suo vice anche l'elenco di tutti i 25 giocatori della propria rosa messi però nell'ordine di battuta del calcio di rigore, ordine che verrà deciso da ogni singolo presidente in modo tale che i primi della lista siano i più probabili a ricevere una sufficienza da parte della Gazzetta dello Sport.

- I primi cinque dell'elenco saranno i battitori iniziali dei rigori, mentre tutti gli altri interverranno nel caso di parità dopo le cinque battute, andando ad oltranza fino a quando una squadra realizza un rigore in più dell'altra.
- Il rigore verrà realizzato se il giocatore che lo ha battuto avrà preso una sufficienza in campionato e non lo realizzerà se avrà preso un'insufficienza.
- Nel caso estremo, difficilissimo da realizzare, ma presente nelle probabilità, che anche al termine di tutti i 25 rigori si raggiunga una parità, passerà il turno la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di magic-punti con i giocatori presenti in panchina (esclusi quelli entrati in campo) e in tribuna; la soluzione finale nel caso di un'ulteriore parità è il lancio della monetina che avverrà in presenza dei due presidenti delle squadre contendenti e del Presidente di Lega o del suo vice.
- I voti da prendere in considerazione saranno quelli dati dalla Gazzetta dello Sport al netto dei bonus; quindi, per esempio, se un giocatore ha preso 5,5 ma ha effettuato un assist totalizzando 6,5 magic-punti, non avrà comunque realizzato il rigore.
- ATTENZIONE: il Presidente di Lega e il suo vice non sono tenuti ad avvisare tutti i partecipanti quando la giornata di campionato combacia con quelle delle finali, quindi sarà premura dei Presidenti delle squadre di ricordarsi di inviare l'elenco dei rigoristi. Se qualcuno si dimentica perderà la partita a tavolino.

Super Coppa di Lega

- Prendono parte alla finale della Super Coppa di Lega la squadra che ha vinto il campionato "Amici del Fantacalcio" in corso e quella che ha vinto la Coppa di Lega del medesimo campionato.
- Nel caso in cui la vincitrice del campionato in corso e della coppa di Lega sia la medesima squadra, si incontreranno per la finale della Super coppa di Lega la vincitrice del campionato in corso e la seconda finalista della coppa di Lega (come accade nel reale campionato di serie A).
- La partita sarà unica, quindi non ci sarà quella di ritorno e la squadra in casa sarà quella che ha vinto il campionato; la squadra in casa batterà per prima i calci di rigore qualora ce ne sia la necessità.
- La giornata di campionato interessata ad accogliere anche lo svolgimento dell'incontro della Super coppa è quindi una, elencata qui di seguito: 36° Giornata –Finale Super Coppa-.

- La dislocazione delle giornate potrebbe variare nel corso degli anni; questo è dovuto al fatto che non sempre il campionato di Fantacalcio parte in contemporanea con quello reale né tantomeno, nei differenti anni, con la medesima partita. Pertanto è da considerarsi come punto fermo lo svolgimento della finale di Super Coppa che sarà contemporanea sempre con l'ultima del Fantacampionato.
- La giornata di Super coppa non prevaricherà il corretto svolgimento del campionato in corso, in quanto non verranno tolte giornate dello stesso da dedicare alla Super coppa, ma si giocherà contemporaneamente.
- Il punteggio delle singole squadre della Super coppa sarà quindi il medesimo di quello raggiunto in campionato nella giornata in questione.
- Il conteggio dei gol avviene esattamente come nelle coppe reali.
- In caso di parità assoluta dopo i tempi regolamentari, si disputeranno i tempi supplementari e se ciò non bastasse, si andrà a battere i calci di rigore.

Calcolo dei punteggi

- Il punteggio raggiunto nella partita di Super coppa è il medesimo di quello raggiunto nella partita di campionato della giornata di riferimento.
- 66 magic-punti per realizzare un gol e a seguire un gol ogni sei magic-punti.
- Per calcolare il numero di gol realizzati nei tempi supplementari verranno presi in esame i magic-punti dei giocatori di movimento della panchina, quindi escluso il portiere, che non sono entrati in campo. Attenzione: i magic-punti della prima riserva di ogni ruolo serviranno per calcolare i gol realizzati.
- 18 magic-punti per realizzare un gol e a seguire un gol ogni sei magic-punti.
- I giocatori della panchina che avranno ricevuto s.v. cederanno il posto alla seconda riserva, così come quelli entrati in campo; se anche la seconda riserva avrà ricevuto s.v. si sommerà ai magic-punti degli altri giocatori il valore zero.
- Nel caso in cui anche dopo i tempi supplementari le due squadre duellanti rimarranno in parità, si passerà al calcolo dei calci di rigore realizzati.
- Per calcolare il numero di rigori realizzati e non, si prenderanno in esame le sufficienze e le insufficienze dei giocatori che i presidenti delle diverse squadre avranno schierato in campo per la giornata di campionato di riferimento.
- Contemporaneamente alla formazione che scenderà in campo nella giornata di campionato che combacia con quella della finale di Super Coppa, i Presidenti dovranno comunicare al Presidente di Lega anche l'elenco di tutti i 25 giocatori della propria rosa messi però nell'ordine di battuta del calcio di rigore, ordine che verrà deciso da ogni singolo presidente in modo tale che i primi della lista siano i più probabili a ricevere una sufficienza da parte della Gazzetta dello Sport.

- I primi cinque dell'elenco saranno i battitori iniziali dei rigori, mentre tutti gli altri interverranno nel caso di parità dopo le cinque battute, andando ad oltranza fino a quando una squadra realizza un rigore in più dell'altra.
- Il rigore verrà realizzato se il giocatore che lo ha battuto avrà preso una sufficienza in campionato e non lo realizzerà se avrà preso un'insufficienza.
- Nel caso estremo, difficilissimo da realizzare, ma presente nelle probabilità, che anche al termine di tutti i 25 rigori si raggiunga una parità, passerà il turno la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di magic-punti con i giocatori presenti in panchina (esclusi quelli entrati in campo) e in tribuna; la soluzione finale nel caso di un'ulteriore parità è il lancio della monetina che avverrà in presenza dei due presidenti delle squadre contendenti e del Presidente di Lega o del suo vice.
- I voti da prendere in considerazione saranno quelli dati dalla Gazzetta dello Sport al netto dei bonus; quindi, per esempio, se un giocatore ha preso 5,5 ma ha effettuato un assist totalizzando 6,5 magic-punti, non avrà comunque realizzato il rigore.
- ATTENZIONE: il Presidente di Lega e il suo vice non sono tenuti ad avvisare tutti i partecipanti quando la giornata di campionato combacia con quella della finale, quindi sarà premura dei Presidenti delle squadre di ricordarsi di inviare l'elenco dei rigoristi. Se qualcuno si dimentica perderà la partita a tavolino.

Premio per i vincitori

- La quota di iscrizione alle coppe è di euro 15 (arrivando così ad una quota di euro 50 comprendendo i 35 dell'iscrizione al campionato).
- Il montepremi è quindi di euro 120 che verrà così suddiviso fra i vincitori: 45 euro per il vincitore della Super Coppa di Lega; 35 euro per il vincitore della Coppa di Lega; 25 euro per il secondo classificato nella Coppa di lega; 15 euro per il terzo classificato nella Coppa di Lega annullando così la sua quota di iscrizione come avviene per il quarto classificato in campionato.

Buona Fanta Coppa a tutti!!!